

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Fakultas Ekonomi dan Komunikasi

Jurusan Komunikasi Pemasaran

Skripsi Sarjana Komunikasi

Semester Genap 2014/2015

GARRY KASPARI 1501160752

LR51

ABSTRACT

The Final Assignment Project's goal is mastering the role of radio program crew, especially the producer, in the production process of radio music program. Aside from that, this "*Playtunes*" video game music radio program final assignment has the goal to extend the public's musical genre and open a new opportunity in national's music industry. The methodology used is survey result of game music industry from *GameSoundCon*, data of existing video game music awards, and "*game transfer*" phenomena from an university's case study, for development grounds. The achieved analysis result is this final assignment project's development consists of every phase production process available, starting from brainstorming (pre-production), recording session (production), and editing & mixing (post-production). This Final Assignment Project's Report also use theories from various books and journals, like the communication theory, as foundation theories. The conclusion from this final assignment project is the production process of a radio program or radio station does not differ much, and depending on the producer who arrange and do many things. A radio program must also prioritize its listeners, especially for programs which have to maximize their music contents. The video game music radio program "*Playtunes*" itself has able to take the first step in completing its goal and satisfy listeners, although it still need an improvement in the future.

Key Words: *Video Game, Music Industry, Game Transfer, Communication Theory, Production Process.*

ABSTRAK

Tujuan Karya Akhir ini adalah mendalami peran kru program radio, terutama produser, dalam proses pembuatan program musik radio. Selain itu, karya akhir program musik *video game* radio “*Playtunes*” ini juga bertujuan memperluas genre musik masyarakat dan membuka peluang bisnis di industri musik tanah air. Metodologi yang digunakan adalah hasil survei industri musik game dari *GameSoundCon*, data-data penghargaan musik game yang pernah ada, dan fenomena “*game transfer*” dari studi kasus universitas, untuk dasar pembuatan. Pembuatan karya akhir ini dilakukan dengan aplikasi rekaman sederhana dan musik serta lagu. Hasil analisis yang dicapai adalah pembuatan karya akhir ini meliputi seluruh tahap proses produksi yang ada, dari pencarian ide (pra-produksi), sesi rekaman (produksi), sampai *editing & mixing* (pasca-produksi). Laporan Skripsi Tugas Akhir ini juga menggunakan teori-teori dari berbagai buku dan jurnal, seperti teori komunikasi, sebagai landasan teori. Kesimpulan dari laporan skripsi tugas akhir ini adalah proses produksi program radio atau stasiun radio tidak jauh berbeda, dan bertumpu pada produser yang mengatur dan mengerjakan banyak hal. Program radio juga harus mengutamakan pendengarnya, terutama untuk program-program yang harus memaksimalkan konten musiknya. Program musik video game “*Playtunes*” sendiri sudah mampu meraih langkah pertama dalam memenuhi tujuannya dan memuaskan pendengar, walau tetap perlu peningkatan di masa depan.

Kata Kunci: *Video Game, Industri Musik, Game Transfer, Teori Komunikasi, Proses Produksi.*